

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALPHABET BERBASIS ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA 2-4 TAHUN

Jessica Michaela Mintorogo¹, Ahmad Adib², Ani Wijayanti³

¹³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra, Surabaya

²Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret, Surakarta
Email: jemuk92@gmail.com

Abstrak

Mengenal alfabet merupakan salah satu pelajaran wajib untuk anak prasekolah. Orang tua seharusnya memberikan media belajar untuk anak sesuai dengan kebutuhannya. Tetapi, fenomena di masyarakat ternyata tidak demikian. Anak balita zaman sekarang sudah pandai menggunakan gadget dikarenakan orang tua memberikan secara langsung kepada mereka sebagai media bermain dan juga belajar.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif melalui wawancara mendalam terhadap orang tua, serta studi pustaka tentang anak balita. Perancangan ini dilakukan dengan harapan anak-anak dapat belajar mengenal alfabet melalui media interaktif dengan visualisasi dan topik yang menarik untuk pengembangan imajinasi mereka, bukan hanya sekedar belajar mengenal alfabet.

Kata kunci: media interaktif, alfabet, imajinasi, anak balita.

Abstract

Design of Interactive Media About Alphabet Introduction Based On Educational Play Tool For 2-4 Years Old Children

Learning alphabet is one of the required courses for preschool children. Their parents should be able to give them a good learning media which is appropriate for their needs. However, this phenomena is uncommon in our society. Today's toddlers are very smart to use gadgets because their parents give them as a media for playing and also learning.

The qualitative research method that has been used is through deep interview to parents, and literature study about toddlers. This design work is done to fulfill the needs of toddlers or preschoolers, so that they are able to recognize alphabet through an interactive media with attractive visualization and topic that also can build their imagination at the same time, not only for learning alphabet.

Keywords: interactive media, alphabet, imagination, toddler.

Pendahuluan

Mengenalkan *alphabet* ke anak dapat dilakukan sejak usia dini, yaitu usia prasekolah agar perkembangan bahasa anak meningkat sebelum memasuki usia sekolah secara resmi nantinya. Maura Xaveria Tupamahu, M.Psi, Psikolog Universitas Indonesia memaparkan, umumnya anak akan mengenal huruf dan angka pada usia 2-3 tahun. Setelah itu, baru mulai bisa membedakan masing-masing huruf dan angka di usia 4 tahun ("Ajari" par. 1).

Fenomena di masyarakat, idealnya anak balita usia 2-4 tahun diperkenalkan *alphabet* oleh orang tuanya melalui media-media konvensional seperti kertas atau karton bertuliskan huruf abjad, *flash card*, melalui benda-benda disekitar, permainan edukasi, karpet *alphabet* yang disusun berjejer, nyanyian *alphabet*, buku, poster, dan sebagainya. Ada juga media konvensional yang produksinya berasal dari luar negeri yaitu dalam bahasa Inggris. Kemudian, di tren yang serba teknologi sekarang, tersedia banyak aplikasi permainan edukatif di *gadget* untuk anak balita. Manakah di antara media konvensional baik produksi lokal, non-lokal, dan media *gadget* yang

seharusnya dipilih orang tua untuk pengenalan belajar *alphabet* ke anak?

Seharusnya, tentu yang dipilih adalah media konvensional yang dalam penggunaannya melibatkan peran orang tua dan anak secara aktif. Tetapi kenyataan di masyarakat, “dari hasil penelitian Farver dan Wimbrati (1995) ditemukan banyak para ibu menyatakan bahwa sekalipun bermain sifatnya menyenangkan bagi anak, kegiatan bermain tidak mempunyai peranan penting terhadap hubungan ibu-anak” (Tedjasaputra 151). Psikolog & *Playtheraphist* Fakultas Psikologi Universitas Indonesia Dra. Mayke S. Tedjasaputra, Psi, M.Si menyatakan bahwa dari pengamatan di lapangan, khususnya di kalangan masyarakat menengah ke atas, kesempatan anak untuk bermain dengan orang tuanya semakin minim karena kedua orang tua sibuk bekerja, atau sejak usia dini pengasuhan anak diserahkan ke lembaga tertentu, misalnya mengikuti *baby class*, *playgroup*, kursus-kursus (151). Terlebih lagi di zaman modern sekarang dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan hadirnya *gadget* seperti *iPad*, tablet, *smartphone*, komputer, dan televisi yang memudahkan segalanya. Maka dari itu, agar orang tua tidak kerepotan lagi memberikan pengajaran kepada anaknya, dipilihlah *gadget* seperti tablet misalnya *iPad* dan *Android* yang sangat tren sekarang agar anak tetap bisa belajar tanpa andil orang tua di dalamnya. Dalam *website* Tekno Kompas.com tanggal 18 Desember 2013, Lucky Gani, *Windows Bussiness Group Head Microsoft* Indonesia, mengatakan “persinggungan anak-anak masa kini dengan dunia *gadget* termasuk aspek hiburan di dalamnya adalah hal yang tak terhindarkan. Banyak orang tua memberikan *gadget* ke anak agar tidak rewel.” (Yusuf, par. 11)

Lalu, apakah tepat tindakan orang tua memperkenalkan *gadget* seperti tablet dan sejenisnya pada anak balita? Pada kenyataannya, hampir semua dokter dan psikolog anak menyatakan menentang pemberian *gadget* ke anak di usia balita. Hal ini dikarenakan banyaknya dampak negatif yang dihasilkan jika anak usia balita lebih sering memainkan *gadget* daripada mainan konvensional interaktif yang tidak berbasis media digital elektronik. Menurut sumber di internet, *id.theasianparent.com*, beberapa dampak negatif tersebut terhadap perkembangan anak antara lain gangguan tidur, keterlambatan bicara, sikap pasif, fungsi mata terganggu, sulit konsentrasi, radiasi, dan kecanduan tablet. Martha Farah, Direktur *Center for Neuroscience and Society* di *The University of Pennsylvania*, menyimpulkan bahwa stimulasi kognitif anak akan memiliki dampak signifikan jika si anak distimulasi menggunakan buku, mainan yang mendidik, ataupun alat musik yang nyata. Hal ini dikarenakan anak dapat mengenal huruf, warna, ataupun angka secara langsung tanpa perantara layar kaca. Anak akan lebih lancar berbahasa jika

distimulasi menggunakan benda-benda yang nyata (Parents Indonesia, par. 7) Ada juga beberapa sumber yang memuat artikel tentang berapa usia ideal anak untuk menggunakan *gadget*. Artikel koran *Lifestyle Metroplis Jawa Pos Jumat 31 Januari 2014*, psikolog anak Seto Mulyadi menyatakan, “Pengenalan *gadget* yang dilakukan ke anak sedari kecil berbahaya. Karena usia ideal anak-anak berkenalan dengan peranti elektronik adalah 10 tahun. Kalau di bawah 10 tahun, itu berpengaruh pada kepribadian anak, dengan maksud anak cenderung lebih tertutup dan cuek terhadap kondisi lingkungan. Mereka akan kehilangan kontrol dan lebih banyak melakukan kegiatan sia-sia atau *gadget freak*. Sebuah artikel di *mutiara-hati.com*, menurut dr. Ahmad Suryawan SpA menyatakan, ada perbedaan tingkat kematangan organ pada orang dewasa dan anak-anak. Anak balita yang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan, orang tua tak dianjurkan mengenalkan fungsi atau cara mengoperasikan *gadget*, sebab gelombang elektromagnetik yang terpancar tidak baik bagi anak khususnya gangguan perkembangan otak. Disarankan memperbolehkan anak memegang *gadget* saat berusia 6 tahun karena pada usia itu perkembangan anatomi otak sudah sekitar 95 persen otak dewasa. *Gadget* bukan tidak punya manfaat buat anak dan bukan dilarang, namun penggunaannya harus dengan batasan dan sesuai kebutuhan anak.

Karena begitu pesatnya tren perkembangan teknologi yang tidak bisa dilawan, dibutuhkan peran orang tua sepenuhnya terhadap pemilihan media bermain dan juga belajar yang tepat untuk anak balita sehingga dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Maka dari itu, “Perancangan Media Interaktif Pengenalan *Alphabet* Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun” ini perlu ada, ditinjau dari beberapa konteks yang memperkuat alasan perlunya perancangan ini sebagai berikut :

- a) Dari segi produk atau ide perancangan :
 - Membantu perkembangan aspek kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan emosional anak. Dimana kombinasi aspek-aspek tersebut tidak didapatkan jika anak cenderung bermain dengan *gadget*. Psikolog anak Sanggar Kreativitas Ubaya Shinta Oktaviani, S.Psi, menuturkan penggunaan *gadget* hanya berdampak pada aspek kognitif dan motorik saja. Aspek motorik pun tidak berkembang optimal karena pergerakan tangan anak hanya menekan-nekan layar sentuh.
 - Tren pembelajaran interaktif zaman sekarang yang menarik minat anak selalu dikaitkan dengan aplikasi permainan edukasi di *gadget* seperti tablet ataupun komputer.
 - Kesuksesan pendidikan sangat bergantung pada kemampuan membaca anak, untuk bisa membaca, anak perlu menguasai *alphabet* terlebih dahulu.
- b) Dari segi usia :
 - Usia 2-4 tahun adalah masa prasekolah dan termasuk masa *golden age*, dimana anak belajar

mengenal *alphabet* sangat bermanfaat karena zaman sekarang, hampir seluruh Sekolah Dasar menuntut anak sudah lancar membaca, menulis, dan berhitung di usia 6 tahun.

c) Dari segi sasaran perancangan :

- Orang tua khususnya golongan kelas menengah ke atas yang cenderung mengutamakan *gadget*, dan mengikuti tren aplikasi permainan edukasi di *gadget*, perlu pemahaman khusus mengenai efek negatif penggunaan *gadget* pada anak balita.

d) Dari segi media :

- Media interaktif membuat anak senang belajar, sehingga mencerdaskan anak dan secara tidak langsung membantu kemajuan program PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).
- Menurut Thobroni & Mumtaz, media interaktif sangatlah cocok bila digunakan dalam pembelajaran yang bersifat individual maupun kelompok. Cara seperti ini juga baik dalam perkembangan kepribadian sang anak itu sendiri, yakni kemampuan kognitif serta bagaimana anak berinteraksi dengan orang lain (dalam Herawati 3).
- Anak balita lebih suka belajar melalui visual yang menarik, *colourful*, dan benda nyata yang interaktif, dibanding hanya melalui buku teks dan pembelajaran lisan.

Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang visualisasi pengenalan *alphabet* yang menarik bagi anak usia 2-4 tahun?
- Bagaimana memilih dan membuat media interaktif pengenalan *alphabet* berbasis alat permainan edukatif yang tepat untuk anak usia 2-4 tahun?

Tujuan Perancangan

- Merancang visualisasi pengenalan alphabet yang menarik bagi anak usia 2-4 tahun.
- Memilih dan membuat media interaktif pengenalan *alphabet* berbasis alat permainan edukatif yang tepat untuk anak usia 2-4 tahun.

Manfaat Perancangan

a. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini berguna bagi penulis untuk menambah inovasi dan kemampuan merancang karya desain di berbagai media. Menambah pengetahuan dan kreativitas penulis dalam menciptakan perancangan desain yang dapat memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat khususnya yang menjadi target perancangan karya desain ini, yaitu orang tua yang memiliki anak balita di usia 2-4 tahun, dan termasuk juga untuk si anak itu sendiri. Pesan yang disampaikan melalui perancangan ini bermanfaat agar orang tua bertambah wawasannya dalam memilih media bermain dan belajar untuk anak.

c. Bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual

Perancangan karya desain ini diharapkan dapat menambah wawasan, meningkatkan materi dan pengembangan kurikulum agar semakin baik setiap tahunnya, serta menambah koleksi karya desain di program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.

Metode Penelitian

Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber penelitian di lapangan dan berhubungan langsung dengan permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini. Ada dua cara pengumpulan data primer, yaitu observasi dan wawancara.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari penelitian orang lain atau sumber-sumber yang telah diciptakan dan dipublikasikan sebelumnya, sehingga data tersebut telah ada. Dalam perancangan ini metode pengumpulan data sekunder yang digunakan berupa dokumentasi, metode kepustakaan, dan sumber internet.

Metode Pengumpulan Data

a. Observasi dan Wawancara

Observasi adalah aktivitas yang dilakukan terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Dalam perancangan ini akan dilakukan observasi terhadap sikap dan perilaku anak usia 2-4 tahun pada saat bermain sambil belajar. Kemudian juga ketertarikan anak usia 2-4 tahun terhadap jenis visual atau gambar yang digemari seperti apa. Selain itu, observasi yang dilakukan juga untuk mengetahui

karakter anak usia 2-4 tahun tentang ketertarikannya terhadap media bermain.

Wawancara adalah teknik komunikasi untuk memperoleh data atau keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tatap muka secara langsung dengan individu atau responden yang diwawancara.

Dalam perancangan ini, akan dilakukan wawancara dengan ahli psikolog anak, dan orang tua kelas menengah ke atas yang mempunyai anak usia 2-4 tahun. Wawancara dilakukan dengan pertanyaan terstruktur yang berkaitan dengan masalah perancangan.

b. Dokumentasi Data

Dokumentasi data adalah kegiatan melakukan penyimpanan dan pengambilan gambar terhadap objek. Dokumentasi yang dilakukan berupa hasil observasi terhadap anak yang sedang bermain gadget dan media-media pembelajaran alfabet yang digunakan orang tua.

c. Metode Kepustakaan dan Sumber Internet

Metode kepustakaan merupakan pengumpulan data dari buku, koran, artikel, jurnal, dan bacaan lain yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti. Sumber internet merupakan pengumpulan data melalui fasilitas internet. Buku serta artikel dari internet yang dibaca dan dikumpulkan nantinya berupa media interaktif pengenalan *alphabet*, fungsi dan kelebihan serta kekurangan masing-masing media, tipe anak dalam belajar yaitu *visual learner* dan *verbal learner*, teori perkembangan anak usia dini, dan sebagainya.

Metode Analisis Data

a. Metode Kualitatif

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan 5W 1H dan SWOT.

Analisis 5W 1H

What :

Apa yang menjadi pertimbangan orang tua dalam memilih media pengenalan alfabet untuk anak?

Why :

Mengapa orang tua perlu memilih media pengenalan alfabet yang tepat dan efektif untuk anak?

Who :

Siapa target atau sasaran perancangan karya desain ini?

Where :

Di wilayah mana perancangan ini ditempatkan agar mengenai target perancangan dengan tepat?

When :

Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk membuat perancangan?

How :

Bagaimana agar perancangan media interaktif pengenalan alfabet ini dapat berguna bagi anak dan pesan tersampaikan dengan baik ke orang tua?

Analisis SWOT

Strength

Keunggulan dan kekuatan dari media yang sudah ada seperti apa.

Weakness

Kekurangan dari media yang sudah ada seperti apa.

Opportunity

Peluang media interaktif yang akan dirancang dibandingkan media-media yang sudah ada.

Threat

Ancaman dari media-media yang sudah ada terhadap perancangan media interaktif yang akan dibuat.

Tinjauan Tentang Media Interaktif

Definsi kata interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan, saling aktif. Maka media interaktif adalah dimana konsumen bisa melakukan tindakan aktif dengan media yang disajikan.

Semakin banyak elemen yang bisa diinteraksikan dengan konsumen, maka semakin banyak pengalaman yang akan diperoleh konsumen. Bila pengalaman yang dirasakan itu bisa direlasikan dengan tema kampanye *brand*, konsumen akan semakin banyak pula merasakan pengalaman interaktif dengan *brand* tersebut (Media Interaktif, par. 3, dalam Herawati 11). Menurut Daryanto (44), ajakan untuk ikut berpartisipasi aktif dapat dilakukan dengan cara meminta target untuk melakukan kegiatan menghitung, menulis, membaca, menirukan ucapan atau pelafalan, menjawab pertanyaan yang ditulis dalam buku catatan, mengamati lingkungan sekitar, membuat karangan singkat dan lain sebagainya (dalam Herawati 11).

Tinjauan Tentang Anak Usia 2-4 Tahun

Jamaris (2006:19) menyatakan, perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dalam Hainstock (1999:10-11) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif, selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya (dalam Sujiono 54). Berdasarkan teori perkembangan anak, diyakini setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat. Untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya (Sujiono 54).

Aspek perkembangan anak usia dini menurut Catron dan Allen (1999) ada 6, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognitif, dan keterampilan motorik. Aspek-aspek tersebut membentuk fokus sentral dari pengembangan kurikulum bermain kreatif pada anak usia dini sebagai berikut :

a. Kesadaran Personal

Permainan yang kreatif memungkinkan perkembangan kesadaran personal. Anak dapat menemukan hal yang baru, bereksplorasi, meniru, dan mempraktikkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah membangun keterampilan dirinya (Catron dan Allen, dalam Sujiono 62).

b. Pengembangan Emosi

Bermain dapat membuat anak belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara positif (Catron dan Allen, dalam Sujiono 63).

c. Membangun Sosialisasi

Bermain merupakan sarana yang paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan mengurangi sikap egosentrisme. Anak dapat belajar perilaku prososial seperti menunggu giliran, kerja sama, saling membantu, dan berbagi (Catron dan Allen, dalam Sujiono 63).

d. Pengembangan Komunikasi

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi anak dapat memperluas kosakata, pengekspresian kemampuan berbahasa melalui interaksi dengan anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan. Secara spesifik, perkembangan dari segi komunikasi itu adalah (1) bahasa reseptif (penerimaan), yaitu mengikuti petunjuk-petunjuk dan memahami konsep dasar, (2) bahasa ekspresif, yaitu kebutuhan mengespresikan keinginan, perasaan, penggunaan kata-kata, frase, kalimat, berbicara secara jelas dan terang, (3) komunikasi nonverbal, yaitu penggunaan komunikasi kongruen, ekspresi muka, isyarat tubuh, isyarat tangan, dan (4) memori pendengaran/ pembedaan, yaitu memahami bahasa berbicara dan membedakan bunyi (Catron dan Allen, dalam Sujiono 63).

e. Pengembangan Kognitif

Menurut Gagne (1976:71), kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. (Muammar par. 11).

Selama bermain anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak (Catron dan Allen, dalam Sujiono 63).

f. Pengembangan Kemampuan Motorik

Bermain dapat memacu perkembangan perseptual motorik pada beberapa area, yaitu (1) koordinasi mata-tangan atau mata-kaki, saat menggambar, menulis, manipulasi objek, mencari jejak secara visual, (2) kemampuan motorik kasar, seperti gerak tubuh ketika berjalan, melompat, berbaris, melompat, berlari, berjingkat, berguling-guling, merangkak, (3) kemampuan bukan motorik kasar (statis) seperti menekuk, meraih, jongkok, duduk, berdiri, bergoyang, (4) manajemen tubuh seperti menunjukkan kepekaan tubuh, kepekaan akan tempat, keseimbangan, kemampuan untuk memulai, berhenti, mengubah petunjuk.

Montessori merumuskan sejumlah teori mengenai belajar pada usia dini. Beberapa pandangan dan prinsip Montessori dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut (Sujiono 107) :

- a. Anak terus menerus berada dalam keadaan pertumbuhan dan perubahan, dimana pertumbuhannya sangat dipengaruhi oleh lingkungan.
- b. Anak senang sekali belajar, selalu ingin tahu dan mencoba. Orang dewasa harus mendorong, memberi kesempatan belajar dan membiarkan anak belajar sendiri.
- c. Pikiran anak mampu menyerap berbagai pengalaman. Masa yang paling penting adalah masa rentang usia sejak lahir sampai 6 tahun.
- d. Anak menyerap hampir semua yang dipelajarinya dari lingkungan.
- e. Anak belajar banyak melalui gerakan-gerakan, ia membutuhkan kesempatan untuk bergerak, bereksplorasi, belajar melalui alat inderanya.
- f. Anak melewati masa-masa tertentu dalam perkembangannya dan lebih mudah untuk belajar, yang disebut masa sensitive belajar.
- g. Semakin banyak kesempatan anak mengirimkan rangsangan sensoris ke otak, maka semakin berkembang kecerdasannya.
- h. Anak paling baik belajar dalam situasi kebebasan yang disertai disiplin diri, anak harus bebas bergerak dan memilih kegiatan yang disenanginya.
- i. Orang dewasa khususnya guru tidak boleh memaksakan anak untuk belajar sesuatu dan tidak boleh mengganggu apa yang sedang dipelajari anak.
- j. Anak harus belajar sesuai dengan taraf kematangannya, tanpa paksaan untuk menyesuaikan atau menjadi sama dengan anak lain.
- k. Anak mengembangkan kepercayaan pada dirinya bila ia berhasil menyelesaikan tugas sederhana.

Menurut Dr. Howard Gardner, Psikolog dari Universitas Harvard, AS, setiap orang mengembangkan kecerdasan dengan beragam cara yang dikenal dengan *multiple intelligence*. *Multiple intelligence* adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu (Sujiono 183).

Berikut adalah pembagian 8 jenis kecerdasan jamak pada anak menurut teori Howard Gardner :

1. Kecerdasan Linguistik (*Word Smart*)

Berkaitan dengan kemampuan berbahasa dan merangkai kata. Bentuk kecerdasan ini dapat dilihat dari kepekaan akan makna dan urutan kata serta kemampuan membuat beragam penggunaan bahasa untuk menyatakan dan memaknai arti yang kompleks (Triharso 116). Anak yang berbakat dalam bidang linguistik dapat distimulasi dengan mengucapkan, mendengar, dan melihat kata-kata, salah satunya ketika anak bermain mereka diperkenalkan pada huruf dan angka. Tujuan mengembangkan kecerdasan linguistik yaitu agar anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik, memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain, mampu mengingat dan menghafal informasi, mampu memberikan penjelasan, dan mampu untuk membahas bahasa itu sendiri (Sujiono 185).

2. Kecerdasan Logika Matematika (*Logic / Number Smart*)

Merupakan kemampuan dengan menggunakan angka-angka, pemecahan masalah secara logis dan matematis. Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan ini antara lain : bilangan, pola, perhitungan, pengukuran, geometri, statistik, peluang, pemecahan masalah, logika, game strategi, dan atau petunjuk grafik.

3. Kecerdasan Intrapersonal (*Self Smart*)

Kemampuan diri untuk berpikir secara reflektif, yaitu mengacu pada kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri. Kegiatan yang mencakup kecerdasan ini adalah berpikir, bermimpi, berdiam diri, mencanangkan tujuan, refleksi, merenung, dan lain-lain.

4. Kecerdasan Interpersonal (*People Smart*)

Kecerdasan ini adalah berpikir lewat berkomunikasi dengan orang lain serta mengacu pada keterampilan berinteraksi dengan orang lain.

5. Kecerdasan Musikal (*Music Smart*)

Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada irama, pola nada pada melodi, dan warna nada atau warna suara lagu.

6. Kecerdasan Visual Spasial (*Picture Smart*)

Kecerdasan visual spasial berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang, atau di mana anak berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah.

7. Kecerdasan Kinestetik (*Body Smart*)

Berkaitan dengan jasmani yaitu kemampuan menggunakan tubuh secara terampil, ketangkasan dan keseimbangan gerak, menyukai pengalaman belajar yang nyata.

8. Kecerdasan Naturalistik (*Nature Smart*)

Anak dengan kecerdasan ini biasanya menyukai ilmu-ilmu alam, senang memelihara tanaman atau hewan, serta peduli terhadap lingkungan. Materi pendukung kecerdasan ini antara lain : sains permulaan, ilmu botani, gejala-gejala alam, hubungan benda hidup dan tak hidup yang ada di sekitar.

Berdasarkan teori belahan otak, penelitian Roger Walcot-Sperry menyatakan bahwa masing-masing belahan otak mempunyai tugas sendiri-sendiri tetapi saling mengisi. Belahan kiri berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berbicara, menulis dan berhitung, mengontrol kemampuan menganalisis. Belahan otak kanan berfungsi mengembangkan kemampuan visual dan spasial (pemahaman ruang). Saat ini teori kecerdasan jamak sering digunakan oleh para pendidik, baik orang tua di rumah atau guru di sekolah. Menurut Sabri (1996), tujuan penting dalam mengetahui berbagai aspek yang terdapat dalam kecerdasan jamak adalah diharapkan para pendidik dapat memperlakukan anak sesuai dengan cara dan gaya belajarnya masing-masing (Sujiono 182-183).

Tinjauan Belajar Anak Melalui Bermain

Ada beberapa cara anak belajar melalui bermain. Salah satunya adalah "*Learning Through Small World Play*". Definisinya adalah, "*Small world play is a type of imaginative/role play, which enables children to be creative and spontaneous in dramatic as well as mundane life situations which interest them. It is closely related to puppet play and story telling*" ("Learning" 107)". Yang berarti anak belajar melalui imajinasi yang terbentuk dalam pikirannya, dan sesuatu yang menarik minatnya.

Tipe *small world play* antara lain :

- Bermain dengan tokoh binatang dan ciptaan lainnya seperti pertanian, kebun binatang, hewan dan ciptaan legenda, ciptaan-ciptaan laut.
- Bermain dengan setting latar seperti pantai, hutan, gunung, bukit, latar salju, ruang angkasa, tempat parkir, jalan, padang rumput, dan sebagainya.

- c) Bermain dengan tokoh orang dan semua jenis yang termasuk figur, seperti petani, prajurit, sopir, figur tokoh fantasi seperti robot, monster, dan raksasa.

Small world play mengutamakan imajinasi, seperti yang diungkapkan Albert Einstein yaitu “*imagination is more important than knowledge.*”

Pembahasan

Tujuan Kreatif Pengenalan

Tujuan kreatif dari perancangan media interaktif pengenalan *alphabet* berbasis alat permainan edukatif ini adalah memberikan informasi ke orang tua agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk anak usia 2-4 tahun, yaitu media yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus, namun juga aspek komunikasi, bahasa, sosial, dan emosional pada anak. Selain itu, tujuan kreatif bagi anak adalah menemukan topik yang menarik minat anak untuk belajar *alphabet*, melalui visualisasi gambar. Pengenalan *alphabet* dengan topik yang disukai anak dapat menambah kosa kata dan pengetahuan anak tentang suatu hal yang sebelumnya mungkin mereka tidak tahu.

Strategi Kreatif Pembelajaran

Strategi kreatif adalah cara-cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan kreatif. Cara-cara itu antara lain dapat dilakukan dengan :

- Menentukan konsep media interaktif seperti apa yang akan dirancang sehingga fungsinya atau fiturnya dapat menjembatani antara media *gadget* dan media konvensional.
- Media interaktif yang dirancang harus menarik bagi anak sehingga mereka tidak mudah bosan dan pengenalan *alphabet* menjadi hal yang menyenangkan.
- Media interaktif yang dirancang bisa menunjang aspek perkembangan anak dan macam-macam gaya belajar anak, sehingga menjadi sebuah media yang bermanfaat untuk membantu anak mengenal huruf dan menambah kosa kata.

Isi pesan yang disampaikan dalam perancangan ini melalui strategi kreatif adalah ajakan kepada orang tua untuk mengurangi pemakaian *gadget* sebagai media belajar dan bermain pada anak dan menggantinya dengan media interaktif. Pesan lain adalah anak balita yang kecerdasannya distimulasi sejak dini dengan media yang dapat menunjang *multiple intelligence*, akan lebih baik daripada mereka yang cenderung bermain melalui media permainan digital elektronik.

a. Topik dan Tema Pengenalan (Pokok Bahasan)

Pokok bahasan dari perancangan ini adalah *alphabet*, yaitu aksara Latin yang terdiri dari rangkaian huruf A-Z. Pengenalan *alphabet* diharapkan dapat menjadi penunjang bagi anak dalam mengembangkan kemampuan linguistiknya.

Topik dan tema yang digunakan dalam pengenalan *alphabet* ini adalah “*Mythology dan Fantasy Creatures*” yang artinya makhluk ciptaan yang merupakan makhluk mitos dan makhluk imajinasi dalam dunia fantasi. Alasan dari penggunaan konsep tema ini adalah, hal-hal yang berhubungan dengan dunia fantasi bagus untuk anak-anak, karena fantasi melibatkan imajinasi dan suspensi keyakinan tentang realita suatu peristiwa. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya buku cerita fantasi untuk anak-anak. Dengan adanya buku yang memuat cerita fantasi, anak sangat tertarik dan bagi mereka fantasi membawa kegembiraan. Anak-anak menyukai dunia petualangan yang tidak realita, karena dengan fantasi imajinasi anak dapat tersalurkan. Makhluk atau ciptaan yang terdapat di dunia mitologi dan fantasi selalu memancing rasa ingin tahu anak akan hal tersebut.

b. Sub Pokok Bahasan

Sub pokok bahasan yang ada dalam perancangan ini yaitu selain mengenalkan *alphabet*, dalam pembahasan di media disertakan pula definisi gambar yang merepresentasikan huruf A-Z tersebut. Sebagai contoh misalnya huruf A = *Argus*. Selain ada gambarnya, disebutkan definisi *Argus* adalah monster mitos raksasa yang mempunyai 100 buah mata. Dengan adanya definisi ini diharapkan juga bisa memudahkan orang tua dalam membimbing anak, karena mungkin saja sebagian orang tua tidak *familiar* dengan makhluk mitologi.

c. Karakteristik Target Audience

Target audience adalah yang menjadi sasaran yang berinteraksi langsung dengan media. Dalam perancangan ini sasaran perancangan ditujukan untuk orang tua, karena untuk anak usia 2-4 tahun berdasarkan hasil survey, yang memilih media pembelajaran adalah orang tua. Tetapi yang menjadi subjek pengguna media pastinya adalah anak-anak, dengan bimbingan orang tua.

Geografis :

- Bertempat tinggal di kota Surabaya, di daerah tengah kota atau daerah yang tidak terpelosok.

Demografis :

- Orang tua yang mempunyai anak usia 2-4 tahun.
- Usia : 25-35 tahun
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga / Wirausaha / Karyawati

Psikografis :

- Kelas sosial menengah ke atas.
- Gaya hidup bercirikan masyarakat modern dan masyarakat perkotaan.
- Perilaku mengikuti tren perkembangan teknologi dan perkembangan zaman atau era globalisasi.
- Kemampuan atau daya beli yang tinggi akan suatu produk menjadi salah satu dasar dalam memilih media bermain dan belajar untuk anak.

Behavioristik :

- Terbiasa atau sering memberikan *gadget* seperti tablet dan *smartphone* untuk media bermain dan belajar anak.
- Memilih media bermain dan belajar anak sesuai perkembangan teknologi.
- Mengenalkan dan mengajarkan bahasa asing pada anak sejak usia batita.
- Menganggap bahasa Inggris sebagai bahasa yang sama pentingnya dengan bahasa ibu di era globalisasi ini.
- Bersedia membeli produk untuk anak dengan harga relatif mahal atau mahal.

d. Metode Pengenalan dan Penyajian *Content*

Metode yang digunakan dalam media interaktif pengenalan ini adalah dengan adanya sedikit unsur permainan yang mengajak anak untuk bisa mengembangkan imajinasinya. Dalam perancangan ini, konsep media yang dipakai adalah mengembangkan otak kiri dan kanan pada anak. Stimulasi di belahan otak kiri didapatkan dengan belajar *alphabet* termasuk membaca huruf, berbicara, kemudian belajar mendengar lewat media yang dapat menyajikan suara. Sedangkan stimulasi di belahan otak kanan didapatkan dengan melihat visualisasi, gambar-gambar, bentuk, warna, berpikir untuk mengembangkan kreativitas dan mengasah daya imajinasi anak melalui makhluk mitos dan fantasi dalam media interaktif ini.

Penyajian *content* merupakan penyajian isi atau materi yang akan disampaikan dalam pengenalan *alphabet* ini. Gambar materi akan disajikan dalam bentuk kartun yang sesuai untuk anak usia 2-4 tahun. Kata-kata yang digunakan untuk merepresentasikan tiap huruf dari A-Z adalah :

MYTHICAL AND FANTASY CREATURES

- A : Argus
- B : Baba Yaga
- C : Centaur
- D : Dragon
- E : Elf
- F : Fairy
- G : Genie
- H : Harpy
- I : Imp
- J : Jackalope
- K : Kraken
- L : Leprechaun

- M : Mermaid
- N : Nymph
- O : Ogre
- P : Phoenix
- Q : Quinotaur
- R : Redcap
- S : Satyr
- T : Troll
- U : Unicorn
- V : Vampire
- W : Werewolf
- X : Xana
- Y : Yeti
- Z : Zombie

Semua kata-kata yang dicantumkan tersebut telah dipilih berdasarkan riset dari sumber internet dari beberapa *website* diantaranya yang membahas *mythical creatures* dari berbagai asal usul mitologinya. Karakter-karakter yang dipilih adalah yang cukup terkenal dan sering muncul dalam cerita fantasi anak.

e. Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Indikator keberhasilan dari perancangan media interaktif ini adalah apabila orang tua mengetahui dampak negatif pemakaian *gadget* bila digunakan sebagai media yang intens diberikan sebagai media belajar dan bermain anak, dan menggantinya dengan media interaktif atau alat permainan edukatif selain yang berbasis digital. Disamping itu, indikator keberhasilan pengenalan *alphabet* untuk anak adalah apabila mereka dapat mengenal bentuk huruf A-Z sampai membedakan bentuk huruf A-Z baik huruf besar dan huruf kecil.

Materi yang disampaikan sama, karena biasanya pembelajaran untuk anak balita tidak membutuhkan perbedaan yang signifikan antar jenjang usia, namun indikator keberhasilan dapat dibedakan sebagai berikut :

- a. Untuk anak usia 2 tahun, minimal anak mengetahui atau mengenal bentuk huruf A-Z bagi mereka yang belum tahu sebelumnya.
- b. Untuk anak usia 3 tahun, sedikit demi sedikit mampu membedakan bentuk huruf A-Z ataupun mengucapkan bunyi lafal tiap huruf.
- c. Untuk anak usia 4 tahun, mereka mampu membedakan, menghafal atau mengucapkan semua bunyi *alphabet*.

Indikator keberhasilan ini tidak mencakup kemampuan anak dalam menghafal kata-kata yang digunakan untuk merepresentasikan tiap huruf, mengingat fungsi media ini hanya sebagai pengenalan. Kata-kata yang digunakan untuk merepresentasikan tiap huruf hanya untuk membantu anak serta orang tua memahami makna gambar yang disajikan. Dan tentu saja peran orang tua juga sangat berpengaruh, semakin sering anak diajak bermain

sambil belajar maka indikator keberhasilan akan lebih mudah untuk dicapai.

Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

a. Konsep Pengenalan

Konsep pengenalan *alphabet* yang ditujukan untuk anak-anak usia 2-4 tahun ini adalah belajar sambil bermain. Karena, dari landasan teori yang telah ditinjau menyatakan bahwa anak usia balita tidak boleh dibebani dengan sistem pembelajaran formal yang pada akhirnya nanti dapat membuat anak merasa terbebani dan malas belajar di saat mereka memasuki usia sekolah.

Konsep media interaktif yang dibuat harus menumbuhkan *mindset* pada anak-anak khususnya di usia pengenalan awal yaitu usia 2 tahun bahwa belajar *alphabet* itu menyenangkan dan tidak susah, anak bisa menghafal tanpa melalui cara resmi menghafal, yaitu dengan sering-sering melihat bentuk huruf dan bermain, melihat gambar-gambar yang mereka sukai serta sering mendengarkan bunyi lafal tiap huruf. Cara belajar sambil bermain seperti ini diyakini oleh para ahli dan psikolog lebih efektif daripada cara belajar resmi seperti yang dilakukan oleh sebagian orang tua pada umumnya.

b. Jenis Media Pengenalan

Jenis media pengenalan *alphabet* yang akan dirancang dapat termasuk media presentasi maupun media belajar mandiri. Namun jika dilihat dari cara penggunaannya, media pengenalan ini cenderung termasuk kategori media presentasi karena anak-anak khususnya yang masih berusia 2 tahun dan 3 tahun pasti membutuhkan peran orang tua sebagai pendamping dan juga membacakan untuk anak. Tetapi untuk anak usia 4 tahun, mereka yang sudah dapat berpikir lebih konkrit dapat mengoperasikan sendiri media interaktif ini. Atau mungkin anak dapat menggunakan media ini untuk bermain dan belajar bersama teman-temannya sehingga terjadi proses sosialisasi serta pembentukan aspek emosional dan komunikasi. Anak-anak dalam usia 2-4 tahun ketika bermain dan belajar akan lebih baik jika ada pendamping sehingga proses belajar lebih efektif dan anak tidak salah menafsirkan materi pembelajaran.

c. Format Desain Media Pengenalan

- Format Bentuk Media

Bentuk media adalah media 2 dimensi dan 3 dimensi. Media 2 adalah poster. Media 3 dimensi berupa buku suara berbentuk persegi panjang yang berukuran agak besar agar anak dapat melihat dan membaca dengan jelas, kemudian menggunakan *hard cover* dan kertas tebal untuk tiap halamannya agar tidak mudah rusak.

Buku ini menggunakan sistem *audio book*. Media 3 dimensi berupa kotak papan magnet yang bisa ditemplei huruf A-Z dari magnet beserta gambar-gambar karakter makhluk mitosnya.

- Menu content

Isi menu yang ditampilkan adalah gambar-gambar *alphabet* dan gambar makhluk mitologi dan fantasi yang diilustrasikan sesuai karakter ilustrasi untuk anak. Gambar didukung dengan pemberian abjad dan kata-kata serta definisi dari makna gambar.

- Alur Desain Interaktif

Media 3 dimensi yaitu *audio book*, sistem interaktifnya terletak dengan adanya tombol yang dapat ditekan oleh anak, kemudian mengeluarkan bunyi suara pelafalan huruf A, B, C, D, E, dan seterusnya dalam bahasa Inggris. Hal ini memudahkan anak untuk lebih cepat menghafal karena tetap bisa mendengar lambang bunyi *alphabet* saat orang tua tidak mendampingi atau tidak membacakan untuk mereka. Ada juga papan yang di dalamnya bisa diletakkan gambar karakter dan huruf *alphabet*.

d. Konsep Visual

- Tone Warna (Colour Tone)

Warna yang ingin ditonjolkan dalam perancangan media ini baik itu warna gambar dalam buku maupun cover buku adalah warna-warna yang cerah, solid, kontras dan juga gradasi yang harmonis. Gradasi harmonis yang dimaksud adalah menggunakan warna yang berdekatan dari teori lingkaran warna, misalnya kuning - merah, hijau - biru, dan sebagainya. Penggunaan warna yang cerah selalu menarik minat anak-anak yang memang suka dengan hal yang warna-warni.

- Jenis Font (Design Type)

Tipografi untuk anak biasanya identik dengan penggunaan Comic Sans untuk produk buku pembelajaran anak produksi Indonesia. Namun menurut desainer grafis hampir di seluruh dunia, Comic Sans bukanlah font yang bagus. Maka dari itu, font yang digunakan adalah :

1. Kara, desain oleh Olivier Gourvat - Mostardesign Studio, 2012. Font ini dipakai sebagai judul dalam buku dan logo.
2. FontSoupGerman-Regular, desain oleh Joan Carlos, Andreu Balius, 1997. Font ini dipakai sebagai teks dalam buku.

- *Gaya Layout (Page Layout Style)*

Desain layout untuk anak-anak harus sederhana, simpel, dan tidak rumit namun tetap menarik agar materi bisa dicerna dengan baik. Desain yang sederhana bukan berarti ditata sembarangan, penyajiannya tetap berdasarkan layout desain grafis yang baik. Layout hanya terdiri dari visual dan teks yang disusun secara menarik dan rapi.

- *Gaya Ilustrasi (Illustration Visual Style)*

Gaya ilustrasi yang dipakai adalah kartun, dengan jenis kartun yang sederhana sesuai untuk ilustrasi anak balita. Teknik pewarnaan yang dipakai dalam ilustrasi perancangan ini adalah pewarnaan *block* dengan gradasi *block* juga sehingga memudahkan anak untuk memahami gambar lebih baik daripada pewarnaan yang rumit. Visual atau gambar dibuat berdasarkan karakter mitologi dan fantasi yang bisa menarik minat anak.

Media Pendukung

Media pendukung berfungsi untuk mendukung perancangan ini dan berhubungan dengan media interaktif yang dirancang. Media pendukung ini dibuat agar anak-anak lebih sering melihat *alphabet* sehingga mereka lebih cepat mengenal dan menghafal karena terbiasa melihatnya. Media pendukung yang akan dibuat yaitu poster.

Poster merupakan salah satu media yang sangat sering digunakan dalam media pembelajaran *alphabet* untuk anak-anak. Selain karena ukurannya yang besar sehingga memudahkan anak untuk melihat dengan jelas, poster juga dapat ditempel di dinding kamar anak atau ruang bermain anak. Poster dapat memuat huruf A-Z dalam 1 halaman.

Software yang Digunakan

Software utama yang digunakan dalam membuat perancangan ini adalah Adobe Illustrator, lalu ditunjang dengan software pendukung yaitu Adobe Photoshop. Adobe Illustrator merupakan program editor grafis vektor yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Karena perancangan ini ditujukan untuk anak-anak sebagai pemakai medianya, maka pembuatan gambar berbasis vektor. Adobe Photoshop digunakan untuk *adjustment* tone warna, memberi efek tambahan pada gambar, dan sebagainya.

Final Artwork



Gambar 1. Media interaktif buku suara

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 2. Layout buku (1)

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3. Layout buku (2)

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 4. Desain judul sekaligus sebagai logo

Sumber: Dokumentasi pribadi



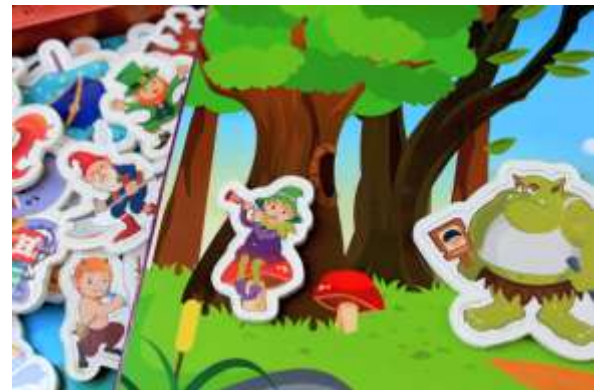
Gambar 5. Desain Poster (1)
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 8. Desain Media Interaktif Papan Magnet
Sumber: Dokumentasi pribadi



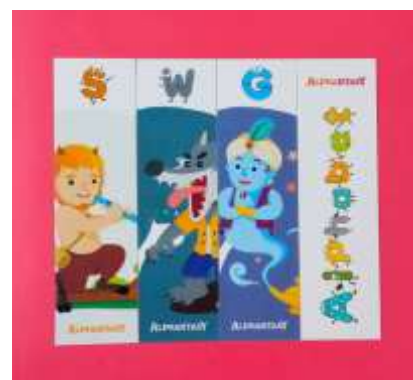
Gambar 6. Desain Poster ABC
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 9. Desain gambar dalam media
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 7. Desain Kartu Match-up
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 10. Desain pembatas buku
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kesimpulan

Dari latar belakang permasalahan tentang banyaknya fenomena orang tua kalangan menengah ke atas yang cenderung menggunakan media digital seperti gadget, komputer, dan televisi untuk media bermain dan belajar anak, serta fakta bahwa ahli psikologi anak dan beberapa dokter menentang hal tersebut, dan orang tua tidak disarankan memberi gadget ke anak di usia 2 - 4 tahun demi kesehatan anak. Menurut data hasil riset di lapangan, orang tua memberikan gadget sebagai media belajar dan bermain anak dikarenakan oleh beberapa faktor, yang pertama karena mengikuti arus globalisasi sehingga anak tidak boleh ketinggalan teknologi dan juga pembelajaran bahasa Inggris untuk anak prasekolah yang sedang tren di zaman sekarang. Faktor yang kedua, karena anak tidak tertarik belajar dengan media konvensional seperti buku yang dijual di toko buku, disebabkan desain yang kurang bagus dan topik yang kurang menarik minat anak.

Maka, perancangan pengenalan alfabet ini kemudian mengambil topik fantasi dan tokoh fantasi karena anak usia dini suka berkhayal melalui figur fantasi dan membuat cerita-cerita imajinasi. Media yang dirancang menggunakan 2 media utama yaitu buku suara dan papan magnet bergambar. Media-media tersebut dibuat dengan alasan untuk mendukung tipe belajar anak yang terdiri dari visual, audiotory, dan kinestetik, dimana ketiga tipe belajar tersebut bisa didapat dari media interaktif yang dirancang. Media interaktif tersebut juga mendukung perkembangan anak dari sisi kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional.

Ucapan Terima Kasih

Ada banyak hal yang terjadi selama proses pengerjaan Tugas Akhir dalam satu semester ini, mulai dari penyusunan awal laporan hingga proses sidang akhir, yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dan ikut berjasa turut ambil bagian dalam penyelesaian pengerjaan Tugas Akhir ini, diantaranya:

1. Tuhan Yesus Kristus, atas berkat rahmat dan kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Bapak DR. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D, selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Ani Wijayanti S, S.Sn., M.Med.Kom, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak Hen Dian Yudani, S.T, M.Ds dan Bapak Heru Dwi Waluyanto, S.Pd, selaku para penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang

membangun dari sidang awal hingga sidang akhir.

4. Bapak Handry selaku pemilik Christo Advertising yang telah membantu dalam membuat media elektronik untuk perancangan karya Tugas Akhir.
5. Bapak Hadi selaku pemilik usaha mebel yang juga telah membantu dalam membuat media untuk perancangan karya Tugas Akhir.
6. Ibu Shinta Oktaviani, S.Psi, psikolog anak, selaku narasumber yang telah banyak memberi bimbingan dalam masa pembuatan proposal Tugas Akhir.
7. Keluarga penulis yaitu ayah, ibu, dan saudara penulis yang telah membantu memberikan dukungan motivasi dan doa serta dukungan material.
8. Teman-teman penulis yaitu Irda Melia, Kelvin Alexander, Max Grady, Florentyna Sugianto, Michael Purwagani yang juga ikut membantu dalam Tugas Akhir ini.

Daftar Pustaka

- “Ajari Si Kecil Kenali Huruf dan Angka”. *Ananda Caitra*. 2013. 13 Februari 2014.
<<http://anandacaitra.com/category/page/article/41/Ajak-Si-Kecil-Kenali-Huruf-dan-Angka>>.
- Anggara, Panji. “Kurangi Gadget, Kenalkan Mainan Tradisional.” *Metropolis Jawa Pos* 31 Januari 2014: 36.
- “Apakah Gadget Mengedukasi Anak?”. *Parents Indonesia*. 2013. 15 Februari 2014.
<<http://parentsindonesia.com/article.php?type=article&cat=babies&id=1306>>
- “Bahaya Balita Main iPad, Sebabkan Gangguan Motorik Tangan”. *Vemale*. 2013. 21 Februari 2013.
<<http://www.vemale.com/topik/parenting-dan-bayi/43335-bahaya-balita-main-ipad-sebabkan-gangguan-motorik-tangan.html>>.
- “Cara Mengenalkan Alfabet ke Batita”. *Keluarga Sehat*. 2010. 23 Februari 2014.
<<http://keluargasehat.wordpress.com/2010/09/23/cara-mengenalkan-alfabet-ke-balita>>.
- Herawati, Fenna. (2012). *Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Aksara Jawa Bagi Anak Usia 9-12 Tahun*. (TA No. 00022140/DKV/2012). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- “Learning Through Play”. *Niccurriculum*. 26 Maret 2014.
<http://www.niccurriculum.org.uk/docs/foundation_stage/learning_through_play_ey.pdf>

- Pancadewi, Widya. "Baikkah Memberikan Tablet Untuk Anak Balita?". *The Asian Parent Indonesian Edition*. 13 Februari 2014. <<http://id.theasianparent.com/baikkah-memberikan-tablet-untuk-anak-balita/>>.
- "Penggunaan Gadget Pada Anak, Hindarkan Sebelum Usia 6 Tahun". *Mutiara Hati Preschool and Kindergarten*. 2012. 14 Februari 2014. <<http://www.mutiara-hati.com/artikel/penggunaan-gadget-pada-anak-hindarkan-sebelum-usia-6-tahun>>.
- "Seputar Gadget". *Pakar Parenting*. 2013. 8 April 2014. <<http://pakarparenting.com/seputar-gadget/>>.
- Soebadi, Amanda. "Perkembangan Literasi Anak". *IDAI Indonesian Pediatric Society*. 2013. 21 Februari 2014. <<http://idai.or.id/public-articles/klinik/pengasuhan-anak/perkembangan-literasi-anak.html>>.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2009.
- Tedjasaputra, Mayke S. KONAS II AKESWARI. *Peran Bermain Dalam Pengasuhan Anak Usia Dini*. Editor Yuniar, Sasanti., Maramis, M. Margarita. Surabaya: Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga/RSUD. Dr Soetomo, 2012. 151-156.
- Triharso, Agung. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: ANDI, 2013.
- Wiratna, Astrid Regina Sapiie. KONAS II AKESWARI. *Orang Tua Abad Digital*. Editor Yuniar, Sasanti., Maramis, M. Margarita. Surabaya: Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga/RSUD. Dr Soetomo, 2012. 158-165.
- Yusuf, Oik. "Siswa TK Semarang Belajar Dengan Tablet". *Tekno Kompas*. 2013. 5 Februari 2014. <<http://tekno.kompas.com/read/2013/12/18/1147059/Siswa.TK.Semarang.Belajar.dengan.Tablet>>.